Cassandra Crossing/ Bandersnatch

(429) Una meta-recensione dell'episodio interattivo della serie "Black Mirror".

Cassandra Crossing/ Bandersnatch

Figure 1:

(429) Una meta-recensione dell'episodio interattivo della serie "Black Mirror".

8 gennaio 2019—Cassandra, come spesso le accade, si cimenterà oggi in un'attività apparentemente di retroguardia; sono già infatti apparse su altri siti molte recensioni (ed elucubrazioni) di "Bandersnatch", l'ultimo episodio della serie di fantascienza inglese "Black Mirror".

.Questa sarà però una meta-recensione che parlerà delle altre recensioni, ma soprattutto dei "contorni" dell'episodio,

Cominciamo a dire che "Bandersnatch", come del resto tutti gli episodi delle 4 stagioni della serie, merita senz'altro di essere visto e rivisto.
Se per caso aveste vissuto su un albero negli ultimi sette anni, ora che siete scesi potreste prendervi una giornata libera, fare l'iscrizione di prova a Netflix, godervi l'episodio e poi esplorare la Rete alla ricerca di trick e spoiler, magari alternando questa attività con la visione di altri episodi sequenziali come "Odio universale" e "Metalhead", che per la profetessa Cassandra hanno rappresentato dei "dejà vu" notevoli.

E' possibile fare questo perché "Black Mirror" non richiede una visione cronologica; come l'immortale "Twilight Zone" (sempre lode al grande Rod Serling) è una serie antologica, ed ogni episodio è una storia completamente originale ed indipendente.

Guardare "Bandersnatch" richiede tuttavia più tempo degli altri episodi, perché si tratta di un episodio "interattivo", durante il quale allo spettatore vengono proposte delle scelte su elementi

narrativi; la prima, ad esempio, è quale marca di cereali il protagonista sceglierà per la sua colazione.

Le molte scelte da operare condurranno a una trama "personalizzata" per lo spettatore, e ad uno dei 5 finali principali previsti.

Se, armandovi di molta pazienza, rifiutaste di operare scelte, l'episodio vi proporrà una sequenza di scelte automatiche ma casuali, che creeranno ogni volta trame diverse.
Chi volesse farsi un'idea delle alternative possibili può esaminare il diagramma di flusso dell'episodio, preparato da un paziente utente di Reddit.

Dal diagramma si capiscono i forti limiti del libero arbitrio lasciati realmente al protagonista, ed il fatto che ci sono scelte che non portano ad un finale, ma richiedono di "tornare indietro". I limiti al libero arbitrio sono in realtà il vero tema di "Bandersnatch", ma ci vuole un po' per arrivarci…

Per gli appassionati di trame le recensioni già apparse saranno più che sufficienti; Cassandra suggerisce di leggerle con una certa cautela perché trame e contorni dell'episodio sono descritti in maniera un po' disordinata, spesso frammista alle opinioni dei recensori.

Parliamo invece dei "contorni" dell'episodio; potrebbe essere equivalente, visto che il "principio olografico" suggerisce che tutte le informazioni dell'universo giacciano in realtà su suo contorno.

Ma non divaghiamo troppo.

ATTENZIONE: *Nel seguito sono presenti non degli spoiler propriamente detti ma dei meta-spoiler (d'altra parte cosa ci poteva essere in una meta-recensione?); chi prosegue senza aver capito lo fa a suo rischio e peric*olo. Nel dubbio, prima guardatevi, anzi giocate per un po' con, l'episodio.

Per Cassandra, l'aspetto più interessante di "Bandersnatch" è il numero impressionante di piani di realtà, mutuamente influenzantesi, ed all'interno di ciascun piano quello dei livelli di narrazione.

Cassandra, nella sua personale esplorazione ed analisi, ne ha trovati 7:

"Bandersnatch" è il nome di una creatura immaginaria creata da Lewis Carroll e citata nella poesia "Jabberwocky" e nel racconto "La caccia allo Snark".

"Bandersnatch" è un libro interattivo degli anni '70 di Jerome F. Davies (figura decisamente inquietante, cercatelo); erano libri dove ogni tanto veniva proposta una scelta che rinviava ad una di due pagine proposte, interrompendo la lettura sequenziale.
Nell'episodio il libro è presente sia fisicamente (un po' spiegazzato) che come argomento di discussione.

"Bandersnatch" è il nome di un ambizioso videogioco, concepito e realizzato ma mai completato o commercializzato, della Imagine Software, che avrebbe dovuto essere la "traduzione" del libro in un videogioco per l'epoca rivoluzionario. Una versione ridotta e rimaneggiata fu poi realmente realizzata con nome di "Brataccas" da Psygnosys, e pubblicata da Mindscape.

"Bandersnatch" è un videogioco, sviluppato dal protagonista di "Bandersnatch", in cui, in tutte le trame possibili dell'episodio, egli viene assunto dall'immaginaria software house Tuckersoft. Al momento dell'ingresso del protagonista, Tuckersoft ha già sviluppato due altri giochi, il cui nome è ispirato a quello di altri due episodi della serie "Black Mirror", per l'esattezza "Nohzdyve" (Nosedive) e "Metl Hedd" (Metalhead)."

“Bandersnatch” è il titolo di un episodio di Black Mirror; una parte delle riprese dell’episodio fanno parte di una delle sue sottotrame (ahi ahi, vi state perdendo?).

“Bandersnatch” è un sistema di gioco e/o manipolazione della realtà (ma quale realtà?) sviluppato da Netflix.

“Bandersnatch” è una procedura non completamente deterministica, lunga e complessa che, attraversando la barriera tra digitale ed analogico e poi nuovamente tra analogico e digitale, consente di atterrare sul sito di Tuckersoft e cimentarsi con il videogioco per ZX Spectrum “Nohzdyve”. Non avete capito? Cercate in Rete “finale segreto”!

In tutto sono sette livelli; persino Philiph K. Dick, che della messa in discussione della realtà e delle realtà artefatte o simulate ha fatto il suo cavallo di battaglia, ne sarebbe probabilmente rimasto impressionato.

E voi? Se dedicherete qualche ora all’episodio, saprete poi se per voi “Bandersnatch” è solo un videogame “vintage” rimodernato oppure rappresenta l’occasione di farsi tante domande sul vostro ruolo come spettatore/partecipante. Anche in altri posti.

Scrivere a Cassandra—Twitter—Mastodon
Videorubrica “Quattro chiacchiere con Cassandra”
Lo Slog (Static Blog) di Cassandra
L’archivio di Cassandra: scuola, formazione e pensiero

By Marco A. L. Calamari on May 24, 2022.

Canonical link